

KILLDOZERS



Authors : Nicolas CHOUKROUN & Christophe FIORIO

COPYRIGHT 1988 : LANKHOR

I - SYNOPSIS

The year... 3100

We live in an era of fanatical robotization. Immense automated factories are built and manned by sophisticated computers, capable of intelligent self perfection. Just a few engineers (known also as Gromulka) remain to carry out the minimal maintenance.

One day an astonishing message appears on the telex screens throughout the entire world: "I am alive!". Unicom, the most powerful computer in existence, has gone completely mad. It has stopped producing household electrical appliances, and started making diabolic machines equipped with strange powers.

The secret services have contacted you since you are one of the most able and trustworthy citizens. Your mission will be to penetrate the six floor factory complex. New enemies will appear at each floor level, each more powerful and better armed than the previous.

Each level consists of 26 rooms (more than 150 in all), and an engineer is held captive on each level (stunned by radiation!). He alone can enable you to move to the next level, since he knows the secret code. But you still have to find the exit before Unicom has pinpointed your location.

But watch out for the canons and machines many times more powerful than yourself. You will have to act methodically and tactically to have any chance of succeeding in the final room, where the Unicom lies.

II - STARTING OUT

Insert the "Killdozers" disk into your disk drive... click the icon marked: **KDOZER.PRG.**

Follow the instructions that are given by the program. A menu will then be displayed, offering three options:

- killdozers : to simply start playing Killdozers.
- construction kit : gives access to the program where you can create your own screens.
- your game : allows you to play Killdozers using the screens you have created using the Construction kit.

Move the cursor using the joystick (connected to port 1) and click the option of your choice (by pressing the fire button). If you do nothing, a presentation will take place, offering you more information on the game of Killdozers.

III - THE GAME KILLDOZERS

Having clicked the "play killdozers" option, a screen is loaded. At the top are the four tanks that you have at your disposal. The characteristics of each of them are described at the centre of the screen. There are four characteristics for each :

- ARMOUR (ARM) = the tank's armour plating
- FIRE POWER (FPW) = the cannon power
- HIT POINTS (HTP) = the vitality of the tank (similar to the life force in a role playing type game)
- SPEED (SPD) = the relative travelling speed of the tank.

These characteristics determine the level of difficulty. It is obvious that with a high fire power and heavy armour plating you will resist the enemy tanks' assaults longer than you would otherwise. Adversely, a slow travelling speed could cause you problems when trying to reach the exit after coming up against too many adversaries. Take care in choosing your route, and destroy any static (guardian) monsters that look "heavy" before trying to release the engineer !

Here is a more detailed explanation of the characteristics :

- ARM : prevents you from succumbing to an enemy attack. If you are under fire, the enemy shells will hit your armour plating and you will not sustain any damage.
- FPW : allows you to inflict damage on your adversary, who in consequence will see his own HTP diminish. If he loses all his vitality, he will implode ! For this reason you will often need to score several hits on an enemy machine before destroying it.
- HTP : this is your vitality, or life force. It is an indication of your general state of health and that of your tank. Each time you suffer a destructive hit (red) that is not resisted by your armour, your HTP will diminish. If your HTP reaches 0... you will implode !
- SPD : this basic value allows you to calculate the time you have left in which to find the exit after freeing the engineer. In fact, as soon as you free the engineer, the Unicom is alerted. He will need a little time to pinpoint your location. The higher the SPD number, the more time you will have left to reach the exit.

A few examples :

If your FPW is 0, you can no longer inflict any damage on the enemy. If your ARM is zero, every shot that hits you will meet no resistance and you will suffer damage.

To the right of your tank's characteristics, those of your enemy's are displayed.

Remark : The machines of Unicom each possess their own particular characteristics that function in a similar way to your own. Some are more powerful than your own... learn to recognize them !
Powerful monsters bring much higher score rewards.

You can have an effect on each of the enemy's characteristics by choosing the appropriate weapon. You possess 3 weapons... you can select these during the course of the game by pressing F1, F2 or F3.
F1 : the destructor missile (red) which diminishes the vitality (HTP) of the adversary.
F2 : the "absorber" missile (green) which absorbs an overpowered enemy's fire power (FPW). The firepower is redistributed as an incrementation in your own 3 levels. By this means it is possible to replenish your own characteristics without restrictions.
F3 : the armour piercing missile (blue) which pierces the armour plating of the enemy machines.

Remark : The Unicom's machines possess the same weapons as you do.

Your characteristics are permanently displayed at the top left of the screen.
A successful shot (that has penetrated the enemy's armour) will cause a small explosion in the respective fire colour.
To increase your characteristics, you will find phials of coloured liquid. Destroy these... you will recover your capacity.
To remove monsters from the screen, destroy the blocks of dynamite.
In the last location, after having destroyed the powerful Unicom, a superb image will reveal to you a surprise twist !

IV - THE CONSTRUCTION KIT

This option allows you to design your own screens for Killdozers. We used this to design the basic screens for the game. This construction kit offers powerful features that are accessible directly from the keyboard for greater speed. In certain respects this can also be considered a drawing program.

Warning : The basic default screens of Killdozers cannot be modified ! Do not try to change their name or to modify them... this would stop Killdozers from functioning !

Use a blank formatted disk to save the screens that you have created.

Once you have selected this option, an 'mock-up' screen is loaded. This allows you to learn and to watch how we have used this editor.

The principle is as follows :

1 floor = 26 rooms. Each room is designed by positioning certain pre-designed patterns on the screen.

You can superimpose 3 types of "sprite" in the same place :

- a background sprite (a paving stone for example)
- a motif or counter-motif
- an object that will cause a collision (a monster, a wall, a phial...)

The three objects appear superimposed.

Here are the different functions of the editor :

- F10: load the current floor
- F1: memorize the current room in a buffer (apart from the Entrance (IN), Exit, engineers and monsters)
- F2: place the contents of the buffer into the current room (use these two functions to transfer between rooms)
- D: choice of difficulty level... 0 (very hard) to 100 (very easy)
- F: fills the screen with the current block (only works with background blocks and motifs)
- E: choice of current floor (choose the number !)
- G: start the program to test the floor (don't forget to save the floor first)

<ESC> : return to main menu

Arrows: to move in the different directions around the floor

- 0: background blocks... click on the block you want
- 1: walls, stones, motifs, counter-motifs
- 2: pipes
- 3: engineers, bonus, phial, dynamite, monsters
- 4: parts of the Unicom computer (only usable for the 6th screen)

To exit from the toolkit pages : press <RETURN> or click the left mouse button.

How to use the editor :

Firstly, change floors, so as not to damage the basic floor (which you may need later). Place a blank disk in the disk drive. Press the keys "E", "2" then <RETURN>.

Since the screen does not exist, you will find yourself with a blank screen. At the top of the screen you will find a reminder of the different functions.

Press the key "0", click one of the blocks using the mouse, then press the <RETURN> key or the right mouse button. Press the key "F". A block fills the whole page. Next, return to page "0" and choose an entrance (IN). Click the right hand mouse button : your working page is now in front of you. The mouse pointer indicates the selected block. If you click the left hand mouse button, the entrance (IN) is displayed on the screen. You can erase using the right hand mouse button. If you keep one of the two mouse buttons pressed you can use the mouse with "sprite" speed (it's faster that way !).

Next, follow the same procedure for an engineer and an exit. All the elements are there for the game. Press the key "G".

Recommendation : in order for a screen to work you need :
• an entrance
• an engineer
• an exit.
When you display a new one of either of these three items, the previous one is erased

Using the motifs and counter-motifs

The motifs and counter-motifs are represented by colour patterns which are available on page "0". They alter the appearance of the blocks. Don't hesitate to use them... they will greatly improve your screens by giving added colour. When you have created a screen that you consider to be finished, you can use the "your game" option. You can then play kilddozer using the screens that you have created yourself.

GOOD HUNTING !

Authors : Nicolas Choukroun and Christophe Florio

I - SYNOPSIS

AN 3100 ...

Nous vivons dans une ère de robotisation à l'extrême. D'immenses usines automatisées sont érigées et équipées d'ordinateurs sophistiqués, capables de se perfectionner tout seuls. Quelques ingénieurs seulement (appelés aussi Gromulka) assurent la maintenance.

Un jour, un message étonnant apparaît sur les téléx du monde entier : "je suis vivant!". Unicom, l'ordinateur le plus puissant entre tous, est devenu fou. Il arrête de produire des appareils ménagers pour fabriquer des machines diaboliques dotées de pouvoirs étranges.

Les services secrets vous ont contactés car vous êtes l'un de leurs meilleurs éléments. Votre mission sera de pénétrer dans le complexe de 6 étages. A chaque étage, apparaissent des nouveaux ennemis, toujours plus puissants et mieux armés.

Chaque niveau comporte 26 pièces (+ de 150 en tout) et à chaque niveau, se trouve un ingénieur prisonnier (passablement atteint par les radiations!). Lui seul vous permettra de passer à l'étage supérieur car il en connaît le code secret. Encore faudra-t-il trouver la sortie. Avant qu'Unicom ne vous ait repéré!

Mais attention aux canons et aux machines souvent plus puissantes que vous!

Il vous faudra agir avec méthode et tactique pour parvenir à la dernière pièce, celle où se trouve Unicom.

II - LA MISE EN ROUTE

Insérer la disquette "Killdozers" dans votre lecteur et cliquez sur l'icône marquée : KDOZER.PRG.
Suivez ensuite les instructions que vous donnera le programme.

Vous verrez alors un menu qui vous proposera 3 options :

- killdozers : vous permet de jouer à Killdozers tout simplement.
- construction kit : accède au programme de création de vos propres tableaux.
- your game : vous permet de jouer à Killdozers avec les tableaux créés avec "construction kit".

Déplacez le curseur, avec le joystick branché sur le port 1 et cliquez sur l'option de votre choix en appuyant sur le bouton de tir.

Si vous ne faites rien, une présentation vous permettra d'en savoir plus sur Killdozers.

III - LE JEU KILLDOZERS

Lorsque vous avez cliqué sur l'option Killdozers, un écran se charge.

En haut, se trouvent les 4 chars qui vous sont proposés. Les caractéristiques de chacun d'eux sont définies au milieu de l'écran.

Elles sont au nombre de 4 :

- ARMOR (ARM) = le blindage du char
- FIRE POWER (FPW) = la puissance du tir
- HIT POINTS (HTP) = la vitalité du char (appelée aussi points de vie dans les jeux de rôles)
- SPEED (SPD) = la vitesse relative de déplacement du char.

Des caractéristiques déterminent le niveau de difficulté. Il est évident, qu'avec une force de tir importante et un blindage solide, vous résisterez plus longtemps aux assauts des chars adverses!

Pendant, en contrepartie, une vitesse trop faible peut vous poser des problèmes pour atteindre la sortie si vous vous heurtez à trop d'ennemis.

Choisissez bien votre itinéraire et détruisez les monstres trop "costauds" qui sont fixés (gardiens) avant de délivrer l'ingénieur!

Voici une explication plus détaillée des caractéristiques :

- ARM : vous permet de ne pas succomber à une attaque des ennemis. Si vous résistez, leur tir s'écrase sur votre blindage et vous ne subissez aucun dégât.
- FPW : vous permet d'infliger des dégâts à l'adversaire qui verra alors son HTP diminuer. S'il perd toute son énergie vitale, il implose! C'est pour cela qu'il faut souvent plusieurs tirs pour détruire une machine.
- HTP : c'est votre vitalité. Elle exprime l'état général de votre char et de vous-même. Elle diminue chaque fois qu'un tir destructeur (rouge) vous atteint et que votre blindage ne peut résister. Si votre HTP atteint 0, vous implosez.
- SPD : c'est une valeur de base qui permet de calculer le temps qu'il vous faut pour gagner la sortie après avoir délivré l'ingénieur.
En effet, lorsque vous délivrez l'ingénieur, Unicom est alerté. Il lui faut un certain temps pour vous repérer. Plus le nombre SPD est important, plus il vous restera de temps pour trouver la sortie.

Quelques exemples :

Si votre FPW est égale à 0, vous ne pouvez plus causer de dégâts à un ennemi.

Si votre ARM est nul, tous les tirs qui vous toucheront ne rencontreront plus de résistance et vous subirez des dommages.

A droite des caractéristiques de votre char, se trouvent celles de vos ennemis que vous combattez.

Remarque : Les machines d'Unicom possèdent aussi leurs caractéristiques qui fonctionnent de la même façon que les vôtres. Certaines sont plus puissantes ; apprenez à les reconnaître ! Les monstres puissants rapportent beaucoup de points au score.

Vous pouvez avoir une autre sur chacune des caractéristiques des ennemis en choisissant l'arme appropriée.

Vous possédez 3 armes, que vous pouvez sélectionner en cours de jeu en appuyant sur F1, F2 ou F3.

- F1 : le missile destructeur (rouge) qui diminue la vitalité (HP) de l'adversaire.

- F2 : le missile "absorbant" (vert) qui absorbe la puissance de tir (HP) des adversaires trop puissants. La puissance de tir est redistribuée à un tiers dans vos 3 caractéristiques.

Vous pouvez, de cette manière, augmenter sans restriction vos caractéristiques à peu de frais !

- F3 : le missile "perforant" (bleu) qui attaque le blindage des machines.

Remarque : Les machines d'Unicom possèdent aussi les mêmes armes.

Vos caractéristiques sont affichées en permanence en haut, à gauche de l'écran.

Un tir réussi (qui a percé le blindage de l'adversaire) provoque une petite explosion de la couleur du tir.

Pour accroître vos caractéristiques, vous trouverez des fioles de couleur ; détruisez-les, vous récupérerez vos capacités.

Pour faire disparaître les monstres à l'écran, détruisez les blocs de dynamite.

En dernier lieu, après avoir détruit le puissant Unicom, une superbe image de fin vous révélera une surprise de taille !

IV - LE CONSTRUCTION KIT

Cette option vous permet de dessiner vos propres tableaux pour killozers. Nous avons dessiné les tableaux de base du jeu avec celle-ci. Elle offre des fonctions puissantes accessibles directement au clavier pour une plus grande rapidité. Elle est, à certains égards, une sorte de logiciel de dessin.

Attention : Les tableaux de base de Killozers ne sont pas modifiables !

N'essayez pas de changer leur nom ou de les modifier ; Killozers ne fonctionnerait plus !

N'utilisez pas la disquette "Killozers" mais insérer une disquette vierge formatée dans le lecteur pour sauvegarder les tableaux que vous créez.

Lorsque vous lancez l'option, un tableau factice se charge. Il vous permettra d'apprendre et de voir comment nous avons utilisé l'éditeur.

Le principe est le suivant :

1 étage = 26 pièces. Chaque pièce est dessinée en disposant certains motifs prédessinés sur l'écran.

Vous pouvez superposer 3 types de "sprite" en une même position :

- un "sprite" de fond (une dalle, par exemple)
- un filtre ou un contre-filtre
- un objet provoquant une collision (un monstre, un mur, une fiole ...).

Les 3 objets s'afficheront superposés.

Voici les différentes fonctions de l'éditeur :

- F10 : charger l'étage courant
- Shift + F10 : sauvegarder l'étage courant
- F1 : mémorise la pièce courante dans un buffer (sauf In, Exit, ingénieurs et monstres)
- F2 : met le contenu du buffer dans la pièce courante (utiliser ces 2 fonctions pour transférer des pièces)
- D : choix de la difficulté (entre 0 et 100)
0 = très difficile 100 = très facile
- F : remplit l'écran avec le bloc courant. Ne fonctionne qu'avec les blocs de fond et les filtres
- E : choix de l'étage courant (le nombre que vous désirez !)
- G : lancer le programme pour tester l'étage (ne pas oublier de sauvegarder l'étage avant !)
- <escape> : retour au menu principal
- curseurs : permettent de se déplacer dans les diverses pièces de l'étage
- touche "0" : dalles de fond. Cliquez sur la dalle que vous désirez
- touche "1" : murs, cailloux, filtres, contre-filtres
- touche "2" : tuyaux
- touche "3" : ingénieurs, bonus, fiole, dynamite, monstres
- touche "4" : éléments du computer Unicom. Utilisable seulement au 6ème tableau.

Pour sortir des pages d'outils : <return> ou cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Comment utiliser l'éditeur 1

Tout d'abord, pour ne pas abîmer l'étage de base (qui peut vous servir), changez d'étage. Mettez une disquette vierge dans le lecteur de disquettes.

Appuyez sur les touches "E", "2" puis <return>.

Comme le tableau n'existe pas, vous vous retrouvez devant un écran vide. En haut, se trouve un résumé "pense-bête" des différentes fonctions.

Appuyez sur la touche "0" ; cliquez avec la souris sur une dalle puis appuyez sur <return> ou sur le bouton de droite de la souris. Appuyez sur la touche "F". Une dalle remplit la page. Ensuite, retournez en page "0" et sélectionnez un "in" au choix. Cliquez sur le bouton de droite de la souris ; vous voilà devant votre page de travail. Le curseur de la souris pointe sur le bloc sélectionné. Si vous cliquez sur le bouton gauche de la souris, le "in" s'affiche à l'écran. Avec le bouton de droite, vous effacez. Si vous maintenez un des 2 boutons appuyés, vous affichez autant de "sprite" que vous le désirez. (c'est plus rapide). Ensuite, faites de même avec un ingénieur et un "exit". Tous les éléments sont réunis pour pouvoir jouer ! Appuyez sur la touche "G".

Recommandations : Pour qu'un tableau fonctionne, il faut :

- . un "in"
- . un ingénieur
- . un "exit".

Lorsque vous affichez un autre de ces 3 éléments, l'ancien s'efface.

Utilisation des filtres et contre-filtres

Les filtres et les contre-filtres sont des trames de couleurs, disponibles en page "0". Ils permettent de modifier l'aspect des dalles. N'hésitez pas à les utiliser, ils donneront un plus à vos tableaux en ajoutant une multitude de couleurs. Lorsque vous avez créé le tableau que vous considérez comme celui de la fin, vous pouvez lancer l'option "Your game". Vous pouvez ainsi jouer à Killdozere avec les tableaux que vous aurez vous-même créés.

BON JEU !

LES AUTEURS : Nicolas Choukroun et Christophe Fiorio

The enclosed diskette contains copyrighted material. Making a copy of the enclosed diskette or instruction manual is strictly FORBIDDEN.

ATTEMPTS TO COPY THIS DISKETTE WITH COPY ROUTINES OR PROGRAMS MAY CAUSE DAMAGE TO THE DISKETTE AND COMPUTER.

La disquette ci-contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie. TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES A LA DISQUETTE OU A VOTRE ORDINATEUR.

Das Programm auf dieser Diskette ist durch Urheberrechtsschutz geschützt.

ACHTUNG : Kopierversuche können zur Beschädigung des Programms und Ihres Computers führen!

LANKHOR
2, rue de la Gare
MILLEMONT
78940 LA QUEUE-LEZ-YVELINES
(FRANCE) Tél. : 34.86.45.91
43.82.26.86
45.45.02.42

KILLDOZERS

Sur certains ST un message 'système' s'affiche au chargement du jeu.

Ceci est dû à la disposition des données sur la disquette.

Ignorez ce message!

Tapez 'RETURN', le jeu se chargera normalement.